

ABSTRAK

Iddyn Fahmi

Perilaku Konsumtif Tokoh Umaru Doma Dalam Anime *Himouto! Umaru-chan*
Karya Sankaku Head

Universitas Jenderal Soedirman
Jurusan Bahasa dan Sastra Asia Timur
Program Studi S1 Sastra Jepang
2021

Pembimbing Utama : Idah Hamidah, M.Hum
Pembimbing Pendamping : Hartati, S.S., M.Hum
Penguji Pendamping : Dr. Ely Triasih Rahayu, M.Hum

Penelitian ini berjudul “Perilaku Konsumtif Tokoh Umaru Doma Dalam Anime *Himouto! Umaru-chan* Karya Sankaku Head”. Tujuannya adalah untuk mendeskripsikan tanda, makna tanda dan nilai tanda bagi tokoh Umaru. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif serta teori konsumerisme Jean Baudrillard dengan teknik pengumpulan data simak catat dan teknik analisis datanya menggunakan teknik deskriptif analisis. Dari hasil penelitian ini ditemukan 7 perilaku konsumtif yaitu : Membeli komik jump, membeli boneka, bermain game *gacha*, bermain game medal, membeli variasi jajanan cola, menyewa internet, dan membeli mobil. Berdasarkan hasil analisis terhadap 7 data tersebut, dapat disimpulkan bahwa perilaku konsumtif yang paling banyak dilakukan tokoh Umaru sebagai *Otaku* adalah “membeli boneka”. Makna yang terdapat pada tanda tersebut adalah Umaru mengoleksi berbagai jenis boneka dan nilai tanda dari perilaku konsumtif “membeli boneka” tokoh Umaru adalah menambah koleksi boneka.

Kata Kunci : **Konsumerisme, Nilai Tanda, *Himouto! Umaru-chan*, Sankaku Head**

ABSTRACT

Iddyn Fahmi

The Consumptive Behavior of Umaru Doma Characters in *Himouto! Umaru-chan*
Anime by Sankaku Head

Jenderal Soedirman University
East Asia Language and Literatures
Japanese Literature
2021

Adviser 1	: Idah Hamidah, M.Hum
Adviser 2	: Hartati, S.S., M.Hum
Examiner	: Dr. Ely Triasih Rahayu, M.Hum

The title of this research is “The Consumptive Behavior of Umaru Doma Characters in *Himouto! Umaru-chan* Anime by Sankaku Head”. The purpose of this research is to describe the sign, meaning of sign and value of sign for the Character Umaru. The method used were descriptive qualitative and Jean Baurillard’s theory of consumerism with the listening-taking note for data collection and the data analysis technique uses descriptive analysis technique. The result of this research have been found 7 behaviors, that are: buying jump comics, buying dolls, playing *gacha* game, playing medal game, buying variations of cola snacks, renting the internet, and buying car. Based on the result of analysis of the 7 data, it can be concluded that the most consumptive behavior carried out by the Umaru character as an *Otaku* was “buying a doll”. The meaning on that sign is Umaru collects various types of dolls and the sign value of Umaru’s consumptive behavior “buying a doll” is to collecting a doll to her collection.

Keyword : **Consumerism, Sign Value, *Himouto! Umaru-chan*, Sankaku Head**

要旨

イッヂンファーマミ

サンカクヘートのアニメ「干物妹!うまるちゃん」にうまるどまの消費行動

ジェンジラルスデelman大学
東アジア語と文学
日本語学科
2021年

この研究のタイトルは「サンカクヘートのアニメ「干物妹!うまるちゃん」にうまるどまの消費行動」。この研究の目的は符号、符号の意味、うまるの符号値です。この研究における、使われる方法は記述訂正的であり、筆記技法とジャンバウツリラの消費主義で記述分析が研究方法となります。そのけっかはジャンプ漫画とぬいぐるみと色々なコラと車を買う、ガチャとメダルをやる、漫画きっさに行くことです。そのけっかにおいてしょうひてきな正確としてぬいぐるみを買うことが一番おいっです。そのぬいぐるみを買う正確における符号はぬいぐるみのコレクションを増えるため、色々なしゅるいのぬいぐるみを買う。

キーワード：消費主義、符号値、干物妹!うまるちゃん、サンカクヘート